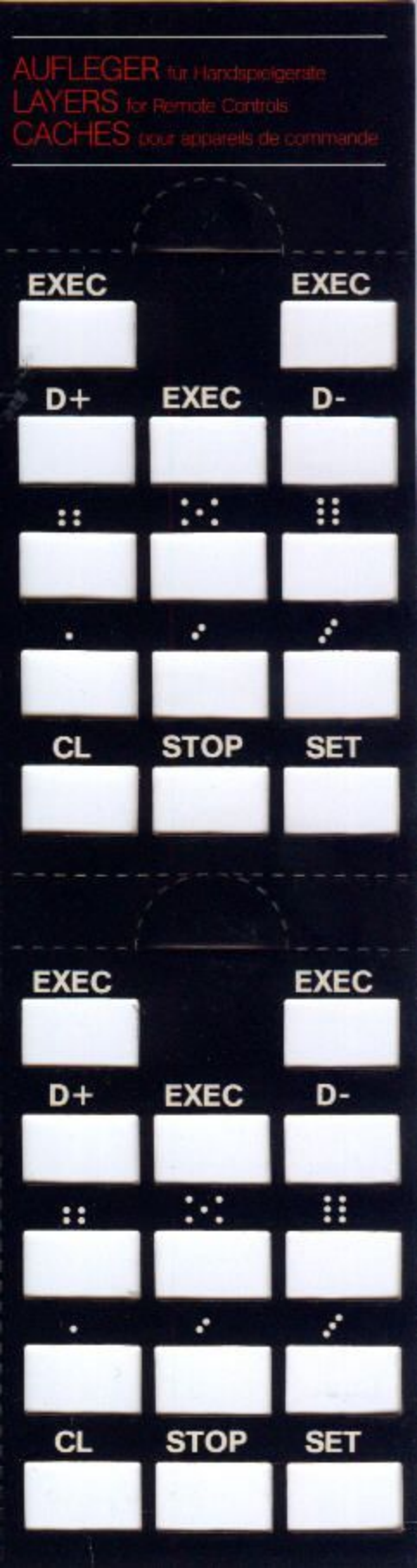
AUFLEGER für Handspeigeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande



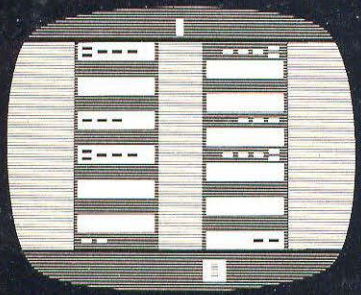
VIDEO COMPUTER

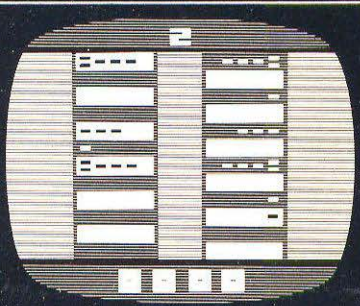
VC 4000

CASSETTE **36** BACKGAMMON JACQUET

INTERTON ELECTRONIC

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI





Backgammon gehört zu den ältesten und meistgespielten Spielen der Welt. Sogar die Astronauten der ersten Raumstation SKYLAB hatten Backgammon mit an Bord.

Mit dieser Cassette haben Sie die Möglichkeit, dieses beliebte Spiel allein gegen den Computer oder mit einem Partner zu spielen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielfeld. Die Steine befinden sich in der Grundstellung. Unten am Bildschirmrand steht auf weißem Feld eine rote 1 für das erste Spiel.

3. Durch Druck auf die Taste ▶ wählen Sie das gewünschte Programm von 1 bis 4.

4. Bevor Sie die Taste **START** drükken, trennen Sie zuerst die beiden gestanzten Karten aus dieser Spielanleitung und legen sie über die Tasten der Handspielgeräte.

5. Durch Druck auf die Taste **START** wird das Spiel eröffnet.

Backgammon is one of the world's oldest and most played games. Even the astronauts on board SKYLAB, the first space station, took backgammon along with them.

This cassette enables you to play this popular game either by yourself against the Computer or against a partner.

How to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the key marked ◀◀: the programme is read into the Computer. The screen shows the board with the counters or men in their initial positions. At the bottom of the screen, a red "1" in a white square stands for the first game.

3. Press the ▶ key to select the desired programme variation, 1 to 4.

4. Before pressing the **START** key, remove the two mask cards from these instructions and lay them over the keys of the handsets.

5. Press the **START** key and play can commence.

(Jacquet) – un des jeux les plus anciens et les plus joués du monde. Même les astronautes de la première station cosmique, le SKYLAB, avaient emmené un jeu de backgammon à bord.

Cette cassette vous permet de jouer ce jeu très populaire seul contre l'ordinateur ou avec un autre jouer.

Voici comment vous obtenez une cassette en ordre de marche:

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux instructions et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effect.

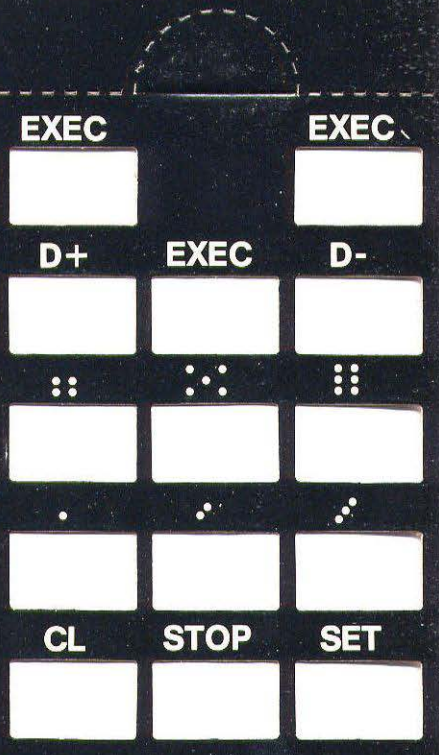
2. Le programme est chargé dans l'ordinateur par action sur la touche ◀◀. Le tablier est affiché sur l'écran. Les pions se trouvent en position initiale. Le chiffre 1 en rouge pour le premier jeu est affiché en bas de l'écran sur fond blanc.

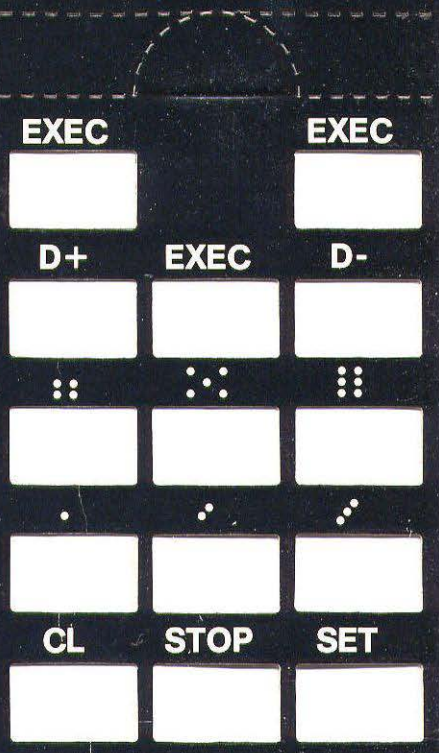
3. Il suffit d'actionner la touche ▶ pour choisir le programme souhaité (1 à 4).

4. Avent d'actionner la touche **START,** détachez tout d'abord les deux cartes perforées des règles du jeu et posez-les sur les touches des deux appareils.

5. Pour commencer le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche **START.**

AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande





SPIELREGELN
RULES OF THE GAME
REGLES DU JEU

Jeder Spieler hat 15 Steine einer Farbe (der linke Spieler blau, der rechte Spieler/Computer rot).

Das Spielfeld ist in Viertel zu je 6 Zungen geteilt. Die verschiedenen Farben der Zungen dienen lediglich der besseren Unterscheidung. Zwischen den beiden Spielhälften verläuft eine Schranke (hellblaues Feld). Ziel des Spielers ist es, ausgehend von der Grundaufstellung, die 15 Steine durch ein geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen so schnell es geht in das jeweils letzte Viertel bringen und auszuspielen. Die Spieler ziehen die Würfel gegenläufig und versuchen, sich durch Blockieren der Zungen und durch Schlagen der gegnerischen Steine zu behindern. Nach jedem Wurf, das Würfeln wird durch die Taste **STOP** beendet, können Sie durch Druck auf die Würfeltasten Ihres Handspielgerätes bestimmen, mit welcher Augenzahl Sie beginnen. Mit welchem Stein Sie zuerst ziehen, bestimmen Sie durch Druck auf die Taste **SET**. Der Stein wandert bei jedem Tastendruck auf jede Zunge, von der aus gezogen werden kann.

Bei den Programmen 02 und 03 bestimmen Sie mit dieser Taste **SET** zudem noch die Anzahl der Augen auf dem Würfel. Dazu geben Sie die Anzahl Ihrer Augen mit der Tastatur Ihres Handspielgerätes ein. Jeder Zug muß durch Drücken der Taste **EXEC** des Handspielgerätes bestätigt werden. Solange dies nicht geschehen ist, kann der Zug durch Druck auf die Taste **CL** zurückgenommen werden und ein anderer gespielt werden. Hat man seine Steine gezogen, so wird das durch vier Kreuze am unteren Spielfeldrand angeben. Damit der Gegner ziehen kann, muß nach dem Ziehen der eigenen Steine die Taste **EXEC** gedrückt werden. Es ist jederzeit möglich, während eines Spieles durch Druck auf die Taste ◗ des Video Computers ein anderes Programm zu wählen und durch Druck auf die Taste **START** fortzuführen. Drücken Sie zweimal die Taste **START**, bekommen Sie das Spielbrett in der Ausgangsstellung.

Vor dem Spiel wird ausgewürfelt, welcher Spieler zuerst zieht. Das ist der Spieler mit der höheren Augenzahl. Beim Spiel gilt, daß die Zahl der mit beiden Würfeln erzielten Augen keine Summe ergibt. Der Spieler kann also mit zwei Steinen ziehen, oder zweimal mit einem Stein. Er bestimmt auch, mit welchem Stein er ziehen will.

Ist eine Zunge mit zwei oder mehreren gegnerischen Steinen belegt, so ist sie für die eigenen Steine gesperrt. Ist die Zunge mit nur einem gegnerischen Stein belegt, so kann man diesen schlagen.

Sind mehrere Zungen hintereinander durch gegnerische Steine belegt, so bilden diese zusammen eine Brücke Die eigenen Steine, die so festgehalten werden, können erst weiterziehen, wenn diese Brücke aufgelöst ist oder die Zahl eines Würfels so hoch ist, daß sie übersprungen werden kann. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen belegten Zungen mitgerechnet. Jede Zunge darf jedoch nur von Steinen einer Farbe belegt werden.

Züge beim Pasch:
Bei einem Pasch-Wurf (alle Würfel haben die gleiche Augenzahl) darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen.

Beispiel: 3er-Pasch
1. 1 Stein 4 x 3 = 12 Zungen
2. 4 Steine 3 Zungen weiter
3. 1 Stein 2 x 3 = 6 Zungen und zwei Steine je 3 Zungen weiter.
4. 1 Stein 3 x 3 = 9 Zungen und 1 Stein 3 Zungen weiter.

Geschlagene gegnerische oder eigene Steine, die auf der Schranke liegen, müssen eingespielt werden. Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen der Steine geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers.

Ausspielen:
Hat ein Spieler alle 15 Steine im letzten Viertel, kann er mit dem Ausspielen beginnen. Das Ausspielen richtet sich nach der Würfelzahl. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen. Ist das Spiel zuende, erscheinen unten am Bildschirmrand in den weißen Feldern, die sonst die Würfel darstellen, Balken.

1 Balken:
Normal. Gleich einfacher Sieg. Ein Spieler hat alle Steine ausgespielt, der andere noch einige auf dem Brett.
2 Balken:
Gammon gleich doppelter Sieg. Der Gegner hat noch keinen Stein ausgespielt.
3 Balken:
Backgammon gleich dreifacher Sieg. Der Gegner hat noch Steine auf der Schranke oder in seinem Viertel.

Verdoppeln:
Um das Spiel spannender zu machen, besteht die Möglichkeit zum Verdoppeln der geworfenen Augenzahlen. Allerdings muß die Verdoppelung angekündigt werden, bevor die Würfel „ausgerollt" sind. Wenn Sie verdoppeln wollen, drücken Sie gleichzeitig die beiden Tasten **D+ D-** (**D+** ja verdoppeln, **D-** nein verdoppeln) Ihres Handspielgerätes. Bietet der Gegner eine Verdoppelung an, so drucken Sie entweder die Taste **D+** oder **D-**. Am oberen Bildschirmrand blinkt beim ersten Verdoppeln eine „2", beim zweiten eine „4". Nimmt man eine Verdoppelung nicht an, so gibt man das Spiel auf. Verdoppeln ist besonders interessant beim Spiel um Einsätze.

01
Linker Spieler gegen Computer. Der Computer würfelt.

02
Linker Spieler gegen Computer. Spieler und Computer würfeln jeder für sich.

03
Linker Spieler gegen Computer. Der Spieler würfelt für sich und den Computer.

04
Linker Spieler gegen rechten Spieler. Der Computer würfelt.

Each player has 15 counters or men of one colour (the left-hand player blue, the right-hand player/Computer red).

The board is divided into four quarters (inner/outer "tables") each having 6 wedges or "points". The wedges have been given different colours to aid orientation only. The two halves of the board are separated by a space or "bar" (light-blue area). Starting from the initial position, each player tries to make skilful use of the dice numbers rolled to get his 15 men into his own final quarter or "inner table" and remove them ("bear them off") from the board. The players use the dice to move in opposite directions and try to obstruct one another by occupying or "making" the points and hitting or "taking up" adverse men. After each throw – the rolling of the dice being stopped with the **STOP** key – you can depress the dice keys of your handset to decide the dice number you will commence with. The counter you will move first is decided by pressing the **SET** key. With each pressure on the key the counter moves on to any point from which a further move can be made.

In programmes 2 and 3, the **SET** key can also be used to determine the number of spots on the dice. Then enter the number of your spots using the keys of your handset. Each move must be confirmed by pressing the **EXEC** key of the handset. Until you do so the move can be revoked by pressing the **CL** key and making another move. When men are moved, this is indicated by foure crosses at the bottom edge of the board. Before your opponent can play, you will have to press the **EXEC** key after moving your own men. At any stage of the game it is possible to switch to another programme variation by pressing the ▶ key of the Video Computer and continuing your game by pressing the **START** key. If you press the **START** key twice, the board and the counters will assume their initial positions.

Before play commences, the players cast dice for the first move. The player with the higher number of spots begins. In the course of play, the rule is that the spots on the two dice are not added, but taken separately, so that the player can either move two men or move the same man twice. He also decides which man to move.

Your man must not move to a point occupied or "made" by two or more of the opponent's counters. Where the point is occupied by one counter, it may be hit or taken up by your man.

If several points in a row are occupied by your opponent's men, they form a bridge together. Your own men obstructed by this can only move on when the bridge resolves or the number you roll is high enough to enable you to jump over the bridge. In all moves, both the points occupied by your opponent's men and those occupied by your own are counted. Each point may only be occupied by men of one colour, however.

Doublet:
When a double is rolled (all dice have the same number), the player can make four moves with the number.

Example: double three's
1. 1 man 4 x 3 = 12 points (wedges)
2. 4 men 3 points on
3. 1 man 2 x 3 = 6 points and two 3 points on.
4. 1 man 3 x 3 = 9 points and 1 man 3 points.

Those of your own or the opponent's men which are hit or taken up are placed on the bar, and the player has to re-enter. As long as he has a man on the bar, he is not allowed to make a move on the board. The men are re-entered in the first quarter of the player concerned

Bearing off:
Once the player has all men in the final quarter (his inner table), he can start bearing off his men from the board. Bearing off proceeds according to numbers rolled. The men are removed from the points on the board in keeping with the number thrown. When the game is over, the white squares at the foot of the screen that have represented the dice so far, now show bars.

1 bar:
Single. A simple win. One player has borne off all his men, while the other still has some of his on the board.

2 bars:
Gammon. A win counting double. The other player has not borne off any of his men.

3 bars:
Backgammon. A win counting triple. The other player still has men on the bar or in the winner's first quarter (inner table).

Doubling:
To heighten the suspense, the numbers rolled may be doubled. The doubling must be announced before the dice have "stopped rolling." If you want to double, press simultaneously the two keys **D+ D-** (**D+** yes double, **D-** no double) of your handset. If your opponent offers the double, press either the **D+** or the **D-** key. At the top of the screen, a "2" will flash for the first double and a "4" for the second. The player refusing to accept the double gives up. Doubling adds to the excitement if you are playing for stakes.

01
Left-hand player versus the Computer. The Computer rolls.

02
Left-hand player versus the Computer. Player and Computer roll, each for himself.

03
Left-hand player versus Computer. The player rolls for himself and the Computer.

04
Left-hand player versus right-hand player. The Computer rolls.

Chaque joueur dispose de 15 pions d'une couleur (le bleu pour le joueur gauche et le rouge pour le joueur droit ou l'ordinateur).

Le tablier est divisé en 4 compartiments à 6 flèches chacun. Les diverses couleurs des flèches ne servent qu'à mieux les différencier. Une barrière (champ bleu clair) sépare les deux moitiés de tablier. En partant de la position initiale, le joueur doit, aussi vite que possible, amener les 15 pions dans le dernier compartiment pour commencer le décompte en exploitant le mieux possible les points des dés jetés. On jouera à tour de rôle en essayant de bloquer les flèches et de battre les pions de l'adversaire. Les dés jetés sont arrêtés par action sur la touche **STOP.** Après avoir jeté les dés, appuyer sur les touches de dés de votre appareil pour déterminer avec quelle face vous commencerez. Actionnez la touche **SET** pour choisir le pion avec lequel vous désirez commencer.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche, le pion gagne chaque flèche à partier de laquelle on pourra joueur. Dans le cas des programmes 2 et 3, la touche **SET** permet en outre de déterminer le nombre de points sur les faces de dés. Pour ce faire, introduisez le nombre de points avec le clavier de votre apparail. Chaque coup doit commencer par l'actionnement de la touche **EXEC** de votre apparail. Tant que cette touche n'a pas été actionnée, le coup peut être annulé par action sur la touche **CL.** On pourra ainsi jouer un autre coup. Quatre croix sont affichées au bord inférieur du tablier lorsque vous avez joué vos pions.

Pour permettre à l'adversaire de jouer, il faut actionner la touche **EXEC** aprés avoir joué ses pions. A tout moment du jeu, vous pouvez choisir un autre programme, en actionnant la touche ▶ de l'ordinateur vidéo qui se poursuivra par l'actionnement de la touche **START.** Si vous actionnez deux fois la touche **START,** le tablier reviendra en position initiale.

Avant de commencer à jouer, on jettera les dès pour savoir qui jouera en premier. Il s'agira du joueur obtenant le plus de points. Lors du jeu, les points des deux dés ne donneront aucune somme. Le joueur pourra donc avancer avec deux pions ou deux fois avec un pion. Il déterminera également le pion avec lequel il désire avancer.

Si une flèche est occupée par deux ou plusieurs pions de l'adversaire, le joueur ne pourra y placer ses pions. Il pourra néanmoins battre le pion de l'adversaire si celui-ci n'a qu'un seul pion sur la flèche.

Plusieurs flèches d'affilée occupées par les pions de l'adversaire forment un pont. Les propres pions ainsi bloqués ne pourront être avancés qu'une fois le pont détruit ou après avoir jeté un nombre de points suffisamment élevé pour sauter par dessus le pont. Les flèches occupées par les propres pions ou les pions de l'adversaire sont comptées pour tous les coups. Mais chaque flèche ne peut être occupée que par des pions d'une seule couleur.

Coups en cas de doublet:
En cas de doublet (tous les dés ont le même nombre de points), le joueur pourra jouer quatre fois nombre de points.

Exemple d'un doublet des 3
1. 1 pion 4 x 3 = 12 flèches
2. 4 pions avancent de 3 flèches
3. 1 pion 2 x 3 = 6 flèches et deux pions avancent chacun de 3 flèches
4. 1 pion 3 x 3 = 9 flèches et un pion avance de 3 flèches.

Les pions de l'adversaire qui ont été battus ou les propres pions se trouvant sur la barrière doivent être réintroduits dans le jeu. Le joueur ne pourra jouer aucun de ses pions sur le tablier tant qu'il a encore des pions sur la barrière. Le joueur devra réintroduire ses pions dans son premier compartiment.

Sortie: Le joueur pourra commencer avec la sortie lorsqu'il aura réussi à amener ses 15 pions dans le dernier compartiment. La sortie se fait en fonction du nombre de points jetés. Les pions sont retirés des flèches du tablier qui correspondent aux points jetés. Lorsque le jeu est terminé, des barres sont affichées dans les cases blanches en bas de l'écran ou se trouvent normalement les dés.

1 barre:
Normal. Signifie simple victoire. Une joueur a réussi a sortir tous ses pions tandis que l'adversaire en a encore sur le tablier.

2 barres:
Gammon signifie double victoire. L'adversaire n'a pas encore réussi à avoir un pion de sorti.

3 barres:
Backgammon signifie triple victoire. L'adversaire a encore des pions sur la barrière ou dans son compartiment.

Doubler:
Pour augmenter le suspense on peut doubler le nombre de points jetés avec les dés. Mais il faudra l'annoncer avant que les dés aient fini de rouler. Si vous désirez doubler, appuyez simultanément sur les touches **D+ D-** (**D+** — doubler; **D-** pas doubler) de votre apparail. Si l'adversaire vous propose de doubler, appuyez sur la touche **D+** ou sur la touche **D-.** Lorsque vous doublez pour la première fois, le chiffre «2» clignote au bord supérieur de l'écran et le chiffre «4» à la deuxième fois. Refuser de doubler signifie abandonner. Cette possibilité de doubler est particulièrement intéressante si vous jouez avec des mises.

01
Joueur gauche contre ordinateur. L'ordinateur jette les dés.

02
Joueur gauche contre ordinateur. Le joueur et l'ordinateur jettent les dés chacun pour soi.

03
Joueur gauche contre ordinateur. Le joueur jette les dés pour lui et l' ordinateur.

04
Joueur gauche contre joueur droit. L'ordinateur jette les dés.